



PCT/JP03/10543

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

24.12.03

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 3 年 3 月 1 9 日
Date of Application:

出 願 番 号 特 願 2 0 0 3 - 0 7 5 6 2 7
Application Number:
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 3 - 0 7 5 6 2 7]

出 願 人 コ ナ ミ 株 式 会 社
Applicant(s):

REC'D 19 FEB 2004

WIPO

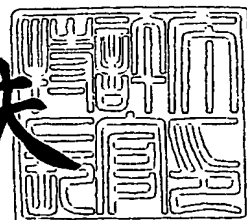
PCT

PRIORITY DOCUMENT
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH
RULE 17.1(a) OR (b)

2 0 0 4 年 2 月 6 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今 井 康 夫



【書類名】 特許願

【整理番号】 031001

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/10

【発明者】

【住所又は居所】 東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号 株式会社コナミ
コンピュータエンタテインメントジャパン内

【氏名】 岡村 憲明

【特許出願人】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100083138

【弁理士】

【氏名又は名称】 相田 伸二

【選任した代理人】

【識別番号】 100082337

【弁理士】

【氏名又は名称】 近島 一夫

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 069328

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0115907

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム装置、及びそれを用いたゲーム進行方法

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 公衆通信ネットワークに接続され、電子メールを受信自在な受信手段と、電子メールを送信自在な送信手段と、を備えたゲーム装置において

、
プレーヤ別にゲーム上のストーリー進行状態を保存・管理する進行状態管理手段と、

前記受信手段を介して受信した受信メールの送信元に基づき、プレーヤを識別するプレーヤ識別手段と、

前記受信メールの文章内容を解析し、指令情報として取得する指令取得手段と

、
前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び前記指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理するストーリー処理手段と、

前記ストーリー処理手段により処理されたストーリー展開に基づき、前記指令情報に対する応答情報を返信する返信メールとして生成する返信メール生成手段と、

前記送信手段を介して、前記返信メール生成手段により生成された前記返信メールを前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに送信する返信メール処理手段と、を備える、

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 前記指令情報に対応した複数の単語情報を格納する対応単語格納手段を備え、

前記指令取得手段は、前記受信メールの文章内容と前記対応単語格納手段により格納されている前記複数の単語情報とを照合して該受信メールの文章内容を解析する文章解析処理手段を有する、

ことを特徴とする請求項 1 記載のゲーム装置。

【請求項 3】 前記指令取得手段による前記受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定するエラー判定手段と、

前記エラー判定手段により前記受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定した際に、エラーメールを生成するエラーメール生成手段と、を備え、

前記返信メール処理手段は、前記送信手段を介して、前記エラーメール生成手段により生成された前記エラーメールを前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに送信する、

ことを特徴とする請求項 1 または 2 記載のゲーム装置。

【請求項 4】 前記ストーリー処理手段による前記ストーリー展開の処理に基づき、前記返信メール生成手段により生成された前記返信メールを送信する時間を演算し、該送信する時間になった際に前記返信メール処理手段に該返信メールの送信を許可する返信時間処理手段を備える、

ことを特徴とする請求項 1 ないし 3 のいずれか記載のゲーム装置。

【請求項 5】 前記返信メール生成手段は、前記返信メールを生成する際に、前記ストーリー処理手段によるストーリー展開の処理に基づき、所定の画像情報を添付して該返信メールを生成する、

ことを特徴とする請求項 1 ないし 4 のいずれか記載のゲーム装置。

【請求項 6】 前記公衆通信ネットワークに接続され、各種情報を配信自在なウェブ処理手段と、

前記対応単語格納手段により格納されている前記複数の単語情報を、前記ウェブ処理手段を介して配信自在な単語配信情報として生成する単語配信情報生成手段と、を備える、

ことを特徴とする請求項 1 ないし 5 のいずれか記載のゲーム装置。

【請求項 7】 前記公衆通信ネットワークに接続され、各種情報を配信自在なウェブ処理手段と、

前記進行状態管理手段により保存・管理されている前記プレーヤ別のストーリー進行状態に基づき、前記ゲーム上におけるプレーヤの順位を演算処理する順位演算処理手段と、

前記順位演算処理手段により演算処理された前記プレーヤの順位を、前記ウェブ処理手段を介して配信自在な順位情報として生成する順位情報生成手段と、を備える、

ことを特徴とする請求項 1 ないし 6 のいずれか記載のゲーム装置。

【請求項 8】 公衆通信ネットワークに接続され、プレーヤにより電子メールを送受信自在な複数の端末機器と、前記請求項 1 記載のゲーム装置と、を設け

、
前記進行状態管理手段が、プレーヤ別にゲーム上のストーリー進行状態を保存・管理し、

前記プレーヤ識別手段が、前記受信手段により前記端末機器の 1 つからの電子メールを受信した際に、該受信した電子メールの送信元に基づき、いずれのプレーヤであるかを判別し、

前記指令取得手段が、前記受信した電子メールの文章内容を解析して指令情報として取得し、

前記ストーリー処理手段が、前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び前記指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理し、

前記返信メール生成手段が、前記ストーリー展開の処理に基づき、前記指令情報に対する応答情報を返信する返信メールとして生成し、

前記返信メール処理手段が、前記送信手段を介して、前記返信メール生成手段により生成された前記返信メールを前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに送信する、

ことによりゲームを進行させることを特徴とするゲーム進行方法。

【請求項 9】 前記端末機器に携帯電話機を用いる、

ことを特徴とする請求項 8 記載のゲーム進行方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、インターネット等の公衆通信ネットワークに接続し得、少なくとも電子メールの送受信が自在な端末機器でゲームのプレイを可能にするゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】

近年、例えばインターネットなどの公衆通信ネットワークに、例えば家庭用ゲーム機、パーソナルコンピュータ、携帯電話機などの端末機器によって接続してゲームを行う、いわゆるオンラインゲームが普及している。このようなオンラインゲームには、例えば通信対戦型のゲーム、複数人で同じシナリオを共有するようなロールプレイングゲームなど、様々なゲームがあるが、当該プレイしているゲームにおいてゲーム進行に必要な各種データを、該ゲームを管理しているサーバ或いは他の端末機器に対して送受信し、その送受信したデータに基づきゲームを進行させていることは、何れのゲームであっても同様である。

【0003】

なお、本出願人は、出願時において、上述のようなオンラインゲームの送受信について体系的に記した技術文献を知らないため、開示すべき先行技術文献情報はない。

【0004】**【発明が解決しようとする課題】**

ところで、上述のようにオンラインゲームでプレイするためには、インターネット等を介して各種データを送受信することが必要だが、その各種データを送受信してゲームを進行させるためには、例えば家庭用ゲーム機やパーソナルコンピュータなどで該プログラムを起動して、送受信するデータの処理を行う必要がある。そのため、プレーヤは、それらゲームを行うために、当該ゲームのプログラムをあらかじめ用意する必要があり、手軽にゲームを開始できないという問題があった。

【0005】

また、オンラインゲームでプレイするためには、端末機器において、当該プレイするゲームのプログラムを実行する能力や該プログラムを記録する記録媒体が要求されるため、特に携帯電話機などでは記憶容量や処理能力などの問題から簡単なゲームを行うことしかできず、ゲームとして趣向を増したものをプレイすることができなかった。

【0006】

そこで本発明は、プレーヤがゲームを手軽に開始することが可能であり、特に携帯電話機などであっても、趣向を増したゲームをプレイすることが可能なゲーム装置、及びそれを用いたゲーム進行方法を提供することを目的とするものである。

【0007】

【課題を解決するための手段】

請求項1に係る発明は、公衆通信ネットワーク(2)に接続され、電子メールを受信自在な受信手段(12)と、電子メールを送信自在な送信手段(13)と、を備えたゲーム装置(1)において、

プレーヤ別にゲーム上のストーリー進行状態を保存・管理する進行状態管理手段(21, 25)と、

前記受信手段(12)を介して受信した受信メールの送信元に基づき、プレーヤを識別するプレーヤ識別手段(15)と、

前記受信メールの文章内容を解析し、指令情報として取得する指令取得手段(16)と、

前記プレーヤ識別手段(15)により識別された前記プレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び前記指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理するストーリー処理手段(18, 27)と、

前記ストーリー処理手段(18, 27)により処理されたストーリー展開に基づき、前記指令情報に対する応答情報を返信する返信メールとして生成する返信メール生成手段(19)と、

前記送信手段(13)を介して、前記返信メール生成手段(19)により生成された前記返信メールを前記プレーヤ識別手段(15)により識別された前記プレーヤに送信する返信メール処理手段(20)と、を備える、

ことを特徴とするゲーム装置(1)にある。

【0008】

請求項2に係る発明は、前記指令情報に対応した複数の単語情報を格納する対応単語格納手段(26)を備え、

前記指令取得手段(16)は、前記受信メールの文章内容と前記対応単語格納

手段(26)により格納されている前記複数の単語情報とを照合して該受信メールの文章内容を解析する文章解析処理手段(17)を有する、
ことを特徴とする請求項1記載のゲーム装置(1)にある。

【0009】

請求項3に係る発明は、前記指令取得手段(16)による前記受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定するエラー判定手段(22)と、

前記エラー判定手段(22)により前記受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定した際に、エラーメールを生成するエラーメール生成手段(23)と、を備え、

前記返信メール処理手段(20)は、前記送信手段(13)を介して、前記エラーメール生成手段(23)により生成された前記エラーメールを前記プレイヤー識別手段(15)により識別された前記プレイヤーに送信する、

ことを特徴とする請求項1または2記載のゲーム装置(1)にある。

【0010】

請求項4に係る発明は、前記ストーリー処理手段(18, 27)による前記ストーリー展開の処理に基づき、前記返信メール生成手段(19)により生成された前記返信メールを送信する時間を演算し、該送信する時間になった際に前記返信メール処理手段(20)に該返信メールの送信を許可する返信時間処理手段(24)を備える、

ことを特徴とする請求項1ないし3のいずれか記載のゲーム装置(1)にある。

。

【0011】

請求項5に係る発明は、前記返信メール生成手段(19)は、前記返信メールを生成する際に、前記ストーリー処理手段(18, 27)によるストーリー展開の処理に基づき、所定の画像情報を添付して該返信メールを生成する、

ことを特徴とする請求項1ないし4のいずれか記載のゲーム装置(1)にある。

。

【0012】

請求項6に係る発明は、前記公衆通信ネットワーク(2)に接続され、各種情

報を配信自在なウェブ処理手段(40)と、

前記対応単語格納手段(26)により格納されている前記複数の単語情報を、
前記ウェブ処理手段(40)を介して配信自在な単語配信情報として生成する単語配信情報生成手段(41)と、を備える、

ことを特徴とする請求項1ないし5のいずれか記載のゲーム装置(1)にある

。

【0013】

請求項7に係る発明は、前記公衆通信ネットワーク(2)に接続され、各種情報を配信自在なウェブ処理手段(40)と、

前記進行状態管理手段(21, 25)により保存・管理されている前記プレイヤー別のストーリー進行状態に基づき、前記ゲーム上におけるプレイヤーの順位を演算処理する順位演算処理手段(43)と、

前記順位演算処理手段(43)により演算処理された前記プレイヤーの順位を、前記ウェブ処理手段(40)を介して配信自在な順位情報として生成する順位情報生成手段(42)と、を備える、

ことを特徴とする請求項1ないし6のいずれか記載のゲーム装置(1)にある

。

【0014】

請求項8に係る発明は、公衆通信ネットワーク(2)に接続され、プレイヤーにより電子メールを送受信自在な複数の端末機器(3)と、前記請求項1記載のゲーム装置(1)と、を設け、

前記進行状態管理手段(21, 25)が、プレイヤー別にゲーム上のストーリー進行状態を保存・管理し、

前記プレイヤー識別手段(15)が、前記受信手段(12)により前記端末機器(3)の1つからの電子メールを受信した際に、該受信した電子メールの送信元に基づき、いずれのプレイヤーであるかを判別し、

前記指令取得手段(16)が、前記受信した電子メールの文章内容を解析して指令情報として取得し、

前記ストーリー処理手段(18, 27)が、前記プレイヤー識別手段(15)によ

り識別された前記プレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び前記指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理し、

前記返信メール生成手段（19）が、前記ストーリー展開の処理に基づき、前記指令情報に対する応答情報を返信する返信メールとして生成し、

前記返信メール処理手段（20）が、前記送信手段（13）を介して、前記返信メール生成手段（19）により生成された前記返信メールを前記プレーヤ識別手段（15）により識別された前記プレーヤに送信する、

ことによりゲームを進行させることを特徴とするゲーム進行方法にある。

【0015】

請求項9に係る発明は、前記端末機器（3）に携帯電話機（3A, 3B）を用いる、

ことを特徴とする請求項8記載のゲーム進行方法にある。

【0016】

【発明の効果】

請求項1に係る発明によると、指令取得手段（16）が受信メールの文章内容を解析して指令情報として取得し、ストーリー処理手段（18, 27）がプレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理し、返信メール生成手段（19）が処理されたストーリー展開に基づき、指令情報に対する応答情報を返信する返信メールとして生成し、返信メール処理手段（20）が生成された返信メールを該プレーヤに送信するので、例えばプレーヤがゲームのプログラムを用意することなく、プレーヤは電子メールを送受信自在な端末機器（3）を有するだけで、手軽にゲームを開始でき、当該ゲームをプレイすることができる。また、端末機器（3）側においてゲームプログラムを不要とすることができるので、例えば携帯電話機（3A, 3B）など、記憶容量や処理能力が低いものであっても、趣向を増したゲームのプレイを可能とすることができる。

【0017】

請求項2に係る発明によると、文章解析処理手段（17）が受信メールの文章内容と指令情報に対応する複数の単語とを照合して該受信メールの文章内容を解

析するので、受信メールより指令情報を取得することができる。

【0018】

請求項3に係る発明によると、エラー判定手段(22)が受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定し、エラーメール生成手段(23)がエラーメールを生成して返信するので、プレーヤはストーリー展開の処理が行われなかったことを確認することができ、円滑にゲームをプレイすることができる。

【0019】

請求項4に係る発明によると、返信時間処理手段(24)が、ストーリー展開の処理に基づき、返信メールを送信する時間を演算し、該送信する時間になった際に、返信メール処理手段(20)に該返信メールの送信を許可するので、ゲーム上のストーリー展開を現実の時間に合わせて進行させることを可能とすることができ、これによって、プレーヤにゲーム上のストーリーがあたかも実際に進行しているかのように感じさせることができる。

【0020】

請求項5に係る発明によると、返信メール生成手段(19)が、返信メールを生成する際に、ストーリー展開の処理に基づき、所定の画像情報を添付して該返信メールを生成するので、プレーヤは文章だけでなく、画像によってストーリー展開を確認することができ、それによりゲームとしての趣向を増すことができる。

【0021】

請求項6に係る発明によると、単語配信情報生成手段(41)が対応単語格納手段(26)により格納されている複数の単語情報を、ウェブ処理手段(40)を介して配信自在な単語配信情報として生成するので、プレーヤは公衆通信ネットワーク(2)を介して単語配信情報を得ることができ、該プレーヤが電子(受信)メールを作成する際に、指令取得手段(16)が文章を解析して指令情報を取得することが可能なように、該単語配信情報に基づき作成することができる。それにより円滑にゲームをプレイすることができる。

【0022】

請求項7に係る発明によると、順位演算手段(43)が進行状態管理手段(21, 25)により保存・管理されているプレーヤ別のストーリー進行状態に基づき

、ゲーム上におけるプレーヤの順位を演算処理し、順位情報生成手段（４２）が該プレーヤの順位を、ウェブ処理手段（４０）を介して配信自在な順位情報として生成するので、プレーヤは公衆通信ネットワーク（２）を介して順位情報を得ることができる。それにより、例えばプレーヤ自身が順位を確認したり、上位のプレーヤを確認したりすることが可能となり、プレーヤにゲームを進行させる意欲を与えることができる。

【００２３】

請求項８に係る発明によると、公衆通信ネットワーク（２）に接続され、プレーヤにより電子メールを送受信自在な複数の端末機器（３）と、ゲーム装置（１）とを設けて、指令取得手段（１６）が受信した電子メールの文章内容を解析して指令情報として取得し、ストーリー処理手段（１８，２７）がプレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理し、返信メール生成手段（１９）が、ストーリー展開の処理に基づき、指令情報に対する応答情報を返信する返信メールとして生成し、返信メール処理手段（２０）が、送信手段（１３）を介して返信メール生成手段（１９）により生成された返信メールをプレーヤに送信することによりゲームを進行させるので、例えばプレーヤがゲームのプログラムを用意することなく、手軽にゲームを開始できるものでありながら、当該ゲームをプレイすることができる。

【００２４】

請求項９に係る発明によると、端末機器（３）に携帯電話機（３Ａ，３Ｂ）を用いるので、手軽にゲームを開始でき、当該ゲームをプレイすることができるものでありながら、プレーヤが好きな場所で該ゲームをプレイすることができる。

【００２５】

なお、上記カッコ内の符号は、図面と対照するためのものであるが、これは、発明の理解を容易にするために使用した全く便宜的なものであり、特許請求の範囲の構成及びその技術的範囲の解釈に何等影響を及ぼすものではない。

【００２６】

【発明の実施の形態】

以下、本発明に係る実施の形態を図1及び図2に沿って説明する。図1は本発明を適用し得る通信ネットワーク設備の一例を示す模式図、図2はゲーム装置1を示すブロック図である。

【0027】

まず、本発明を適用し得る通信ネットワーク設備50について図1に沿って説明する。図1に示すように、通信ネットワーク設備50は、公衆通信ネットワークの一例であるインターネット網2を備えており、該インターネット網2には、例えば端末機器3の一例として携帯電話機3A、及び携帯電話機3Bがそれぞれ電波回線5a、5bを介して接続され、更に、例えば端末機器3の一例としてパーソナルコンピュータ3Cが通信回線5cを介して接続されている。

【0028】

また、該インターネット網2には、ゲーム装置1が通信回線4を介して接続されており、該ゲーム装置1には電子メールの送受信を可能にするメールサーバや、多数のウェブ上のアクセスを可能にするウェブサーバを機能させるサーバ装置6と、該サーバ装置6に接続されたコンピュータ7とが備えられている。

【0029】

なお、上記通信回線5cや通信回線4は、例えばデジタル回線、アナログ回線、光ケーブル回線など、インターネット網2と通信を可能にするものであれば、どのような回線であつてもよい。

【0030】

上記携帯電話機3A、3Bやパーソナルコンピュータ3Cは、電子メールの送受信が自在となっており、それぞれ電子メールの送受信を行う際に必要となる固有の電子メールアドレスが付与されている。また、同様に上記ゲーム装置1のサーバ装置6にも固有の電子メールアドレスが付与されている。

【0031】

例えば携帯電話機3A、3Bやパーソナルコンピュータ3Cからサーバ装置6の電子メールアドレス宛に電子メールが送信されると、例えば不図示の携帯電話用IDC（データセンタ）やプロバイダなどの送信サーバに送信され、該電子メールアドレスに基づきインターネット網2を介して送信されて、サーバ装置6に

て受信される。

【0032】

また、例えばサーバ装置 6 から携帯電話機 3 A, 3 B やパーソナルコンピュータ 3 C の電子メールアドレス宛に電子メールが送信されると、該電子メールアドレスに基づきインターネット網 2 を介して、例えば不図示の携帯電話用 IDC (インターネットデータセンタ) やプロバイダなどの受信サーバに送信され、該受信サーバから各携帯電話機 3 A, 3 B やパーソナルコンピュータ 3 C に送信されて、それら携帯電話機 3 A, 3 B やパーソナルコンピュータ 3 C にて受信される。

【0033】

なお、図 1 に示す端末機器 3 として、携帯電話機 3 A, 3 B、パーソナルコンピュータ 3 C の 3 つがインターネット網 2 に接続された例を説明しているが、勿論、もっと多数の携帯電話機、コンピュータなどが接続されたものであってもよい。更に、例えば家庭用ゲーム機、モバイル機器などが接続されたものであってもよく、つまり電子メールの送受信が可能な端末機器であれば、どのようなものが、何台接続されていてもよい。

【0034】

ついで本発明の要部となるゲーム装置 1 について図 2 に沿って説明する。図 2 に示すように、ゲーム装置 1 は、例えば上記サーバ装置 6 内において、上記インターネット網 2 に接続されたメールサーバ 11 を備えており、該メールサーバ 11 は、上述のように携帯電話機 3 A, 3 B、パーソナルコンピュータ 3 C からの電子メールを受信自在な受信サーバ (受信手段) 12 と、それら携帯電話機 3 A, 3 B、パーソナルコンピュータ 3 C に電子メールを送信自在な送信サーバ (送信手段) 13 とを備えている。また、ゲーム装置 1 は、例えば上記サーバ装置 6 内において、上記インターネット網 2 に接続され、例えば携帯電話機 3 A, 3 B、パーソナルコンピュータ 3 C からアクセスすることで、各種のウェブ情報を配信自在 (即ちダウンロード自在) なウェブサーバ (ウェブ処理手段) 40 を備えている。

【0035】

また、ゲーム装置 1 は、例えば上記コンピュータ 7 内において、プレーヤ識別手段 15、文章解析処理手段 17 を有する指令取得手段 16、ストーリー処理手段 18、返信メール生成手段 19、返信メール処理手段 20、進行状態管理手段 21、エラー判定手段 22、エラーメール生成手段 23、返信時間処理手段 24、プレーヤ情報管理手段（進行状態管理手段）25、対応単語格納手段 26、ストーリー情報 28 及びキャラクタ情報 29 を管理するストーリー情報管理手段（ストーリー処理手段）27、画像情報管理手段 30 を備えている。更に、ゲーム装置 1 は、例えば上記コンピュータ 7 内において、単語配信情報生成手段 41、順位情報生成手段 42、順位演算処理手段 43 を備えている。

【0036】

なお、図 1 中の各手段間を接続して示す矢印は、発明を理解し易くするためのものであり、各手段間における情報や演算処理のやり取りがこれら矢印によって限定されるものではない。

【0037】

ついで、本発明に係るゲーム装置 1 の動作を図 2 に沿って説明する。なお、以下に説明するゲーム装置 1 においては、例えばプレーヤが探偵であってゲーム上のキャラクタと共に事件の犯人を捜索することを依頼されるような、いわゆるアドベンチャーゲームのストーリー情報 28 を有するものを一例として説明する。

【0038】

まず、例えば雑誌や所定のホームページなどで上記事件状況の初期説明などを発表すると、該発表を見てゲームのプレイを希望する各プレーヤが、携帯電話機 3A、3B、パーソナルコンピュータ 3C などから所定のホームページにアクセスし、ウェブ上で各々携帯電話機 3A、3B、パーソナルコンピュータ 3C で用いる電子メールアドレスの設定（登録）を行う。

【0039】

すると、プレーヤ情報管理手段 25 により保存・管理されるべき、プレーヤ別の電子メールアドレス（即ち携帯電話機 3A、3B、パーソナルコンピュータ 3C の電子メールアドレス）と、プレーヤ別のストーリー進行状態（即ち携帯電話機 3A、3B、パーソナルコンピュータ 3C の電子メールアドレス毎のストーリー進

行状態) とが、例えばハードディスクなどの記録媒体 (不図示) に設定 (登録) される。また、勿論、この際のストーリー進行状態は、初期状態として設定される。

【0040】

なお、例えばプレーヤ情報管理手段 25 の設定 (登録) が終了したことを受けて、ストーリー処理手段 18 がストーリー進行状態が初期状態であるストーリー展開の処理を行い、返信メール生成手段 19 が最初の指令を要求するような返信メールを生成して、返信メール処理手段 20 が返信サーバ 13 を介して該返信メールを各携帯電話機 3A、3B、パーソナルコンピュータ 3C に送信するようにしてもよい。

【0041】

また、このプレーヤ別のストーリー進行状態の設定は、例えばゲーム装置 1 の電子メールアドレスを発表してプレーヤがプレイを希望する内容の電子メールを送信することで設定したり、プレーヤがプレイを希望する内容の書面など郵送し、それに基づきオペレータがコンピュータ 7 を操作して設定したりするものであってもよく、これらに限らず、ゲームのプレイを希望するプレーヤのストーリー進行状態が設定できれば、どのようなやり方であってもよい。

【0042】

上述のようにプレーヤ情報管理手段 25 の設定 (登録) が終了すると、各プレーヤは当該ゲームのプレイを開始することが可能となる。例えば携帯電話機 3A を有するプレーヤが当該ゲームのプレイを開始すると、まず、該プレーヤは、当該ゲームのストーリーを進行させるために、例えばゲーム上のキャラクタに指示を与えるような文章内容の電子メールを作成し、ゲーム装置 1 の電子メールアドレス宛に送信する。

【0043】

このプレーヤが電子メールを作成する際は、詳しくは後述する指令取得手段 16 の文章解析処理手段 17 により解析可能であるものが好ましい。そこで、単語配信情報生成手段 41 により、対応単語格納手段 26 に格納されている指令情報に対応した複数の単語情報を、例えば一覧表となる形で所定のホームページに表

示し得るような単語配信情報として生成し、ウェブサーバ40を介して配信自在となるように、つまり携帯電話機3A（携帯電話機3B、パーソナルコンピュータ3C）からウェブサーバ40にアクセス自在にすることで、上記複数の単語情報を確認し得るようにする。

【0044】

上記複数の単語情報は、例えば「〇〇君」、「××さん」、「△△ちゃん」、
・・・、などのキャラクタ名の単語、例えば「犯行現場」、「〇〇事務所」、「
××警察署」、・・・、などの場所名の単語、例えば「ナイフ」、「遺留品」、
「写真」、・・・、などの名詞の単語、例えば「行って」、「撮って」、「送っ
て」、・・・、などの動詞の単語、例えば「1時」、「1時半」、「2時」、
・・・、などの時間を示す単語など、指令情報として使用可能な複数の単語からなり、それぞれの単語に対するプレーヤの指令（いわゆるコマンド）としての情報と共に、対応単語格納手段26により管理されている。

【0045】

なお、この単語配信情報は、上述のように所定のホームページにて一覧表として表示するようなものであってもよいが、例えば各端末機器3における辞書変換情報や定型文情報などとして配信（ダウンロード）し得るようなものであってもよい。

【0046】

例えば上記携帯電話機3Aを有するプレーヤが電子メールの文章内容を「〇〇君、2時に犯行現場に行ってくれ」のように作成し、ゲーム装置1の電子メールアドレス宛に送信すると、まず、インターネット網2を介して受信サーバ12が該電子メールを受信する（以下、この電子メールを「受信メール」とする）。すると、プレーヤ識別手段15は、該受信メールの送信元（即ち携帯電話機3Aの電子メールアドレス）に基づき、上記携帯電話機3Aを有するプレーヤであることを識別する。また、進行状態管理手段21は、上記プレーヤの識別を受けて、プレーヤ情報管理手段25により管理されているプレーヤ別のストーリー進行状態の情報の中から当該プレーヤに対応するストーリー進行状態の情報を取得し、当該プレーヤのストーリー進行状態を判定する。

【0047】

一方、指令取得手段16の文章解析処理手段17は、上記受信メールを例えば「〇〇君、」「2時に」「犯行現場に」「行ってくれ」のように単語ごとに区切って、該受信メールと対応単語格納手段26に格納されている上記複数の単語情報とを照合して文章内容を解析する。この解析により各単語に対する指令（コマンド）を取得し、それら複数の単語に対する複数の指令（コマンド）を総括して処理することで、指令取得手段16は、該受信メールを指令情報として取得する。

【0048】

このように指令取得手段16が受信メールから指令情報を取得すると、ストーリー処理手段18は、該取得された指令情報と、上記進行状態管理手段21により判定されたストーリー進行状態とに基づき、ストーリー情報管理手段27に管理されているストーリー情報28とキャラクタ情報29とを参照する形で、ゲーム上のストーリー展開を処理する。

【0049】

即ち、ストーリー処理手段18は、上記受信メールより取得された指令情報と、前回処理されたストーリー展開の処理状態とに基づき、ゲーム上において、例えば〇〇君が2時に犯行現場に行けるか否かを判定し、〇〇君が2時に犯行現場に行ける場合には、〇〇君が2時に犯行現場に行くことにより生じる今後のストーリー展開などの処理を行う。また、例えば前回処理されたストーリー展開の処理状態に基づき、例えば〇〇君がゲーム上にて他の行動を行っていたり、犯行現場より遠い場所に行っていたりした場合など、〇〇君が2時に犯行現場に行けない場合には、〇〇君が2時に犯行現場に行けないことにより生じる今後のストーリー展開などの処理を行う。また、ストーリー処理手段18の処理結果は、進行状態管理手段21により管理され、プレーヤ情報管理手段25によって当該携帯電話機3Aを有するプレーヤのストーリー進行状態として保存される。

【0050】

つづいて、返信メール生成手段19は、上記ストーリー処理手段18により処理されたストーリー展開に基づき、受信メールより取得された指令情報に対する応答

情報を返信メールとして生成する。つまり、上記ストーリー処理手段18の処理において、例えば〇〇君が2時に犯行現場に行ける場合には、「わかりました」のような返信メールを、また、例えば〇〇君が2時に犯行現場に行けない場合には、「それは無理です」のような返信メールを生成して、返信メール処理手段20に出力する。また、この際同時に、例えば〇〇君が2時に犯行現場に行ける場合には、「着きました」のような返信メールも生成して、返信メール処理手段20に出力する。

【0051】


そして、返信メール処理手段20は、送信サーバ13を介して、返信メール生成手段19により生成された返信メールを上記携帯電話機3Aに送信する。この際、返信時間処理手段24は、上記ストーリー処理手段18によるストーリー展開の処理に基づき、返信メールを携帯電話機3Aに送信する時間を返信メール毎に演算し、それら返信メールを返信する時間になった際に、返信メール処理手段20に対してそれら返信メールの送信を許可する。

【0052】

即ち、例えば上述した「わかりました」や「それは無理です」など、ストーリー展開上で時間と無関係な返信メールは、返信時間処理手段24がストーリー処理手段18の処理に基づき、返信メール処理手段20に直ちに送信を許可し、つまり返信メール処理手段20によって直に携帯電話機3Aに送信される。一方、例えば「着きました」など、ストーリー展開上で時間と関係ある返信メールは、返信時間処理手段24がストーリー処理手段18の処理に基づき、例えば実際の時間において2時になるまで許可せず、2時になった際に返信メール処理手段20に送信を許可して、つまり返信メール処理手段20によって2時に携帯電話機3Aに送信される。

【0053】

ついで、例えば携帯電話機3Bを有するプレーヤが、電子メールの文章内容を「××さん、〇〇事務所の写真を送ってくれ」のように作成し、ゲーム装置1の電子メールアドレス宛に送信すると、インターネット網2を介して受信サーバ12が受信メールとして受信する。すると、プレーヤ識別手段15が、該受信メー



ルの送信元（即ち携帯電話機 3 B の電子メールアドレス）に基づき、上記携帯電話機 3 B を有するプレーヤであることを識別し、進行状態管理手段 2 1 が、プレーヤ情報管理手段 2 5 により管理されているプレーヤ別のストーリー進行状態の情報の中から当該プレーヤに対応するストーリー進行状態の情報を取得し、当該プレーヤのストーリー進行状態を判定する。

【0054】

また、指令取得手段 1 6 の文章解析処理手段 1 7 は、上記受信メールを対応単語格納手段 2 6 に格納されている複数の単語情報とを照合して文章内容を解析し、この解析により指令取得手段 1 6 は、該受信メールを指令情報として取得する。そして、ストーリー処理手段 1 8 は、該取得された指令情報と、上記進行状態管理手段 2 1 により判定されたストーリー進行状態とに基づき、ストーリー情報管理手段 2 7 に管理されているストーリー情報 2 8 とキャラクタ情報 2 9 とを参照する形で、例えば××さんが〇〇事務所の写真を送ることにより生じるような、ゲーム上のストーリー展開を処理する。

【0055】

つづいて、返信メール生成手段 1 9 は、上記ストーリー処理手段 1 8 により処理されたストーリー展開に基づき、受信メールより取得された指令情報に対する応答情報として、例えば「〇〇事務所の写真を送ります」のような返信メールを生成する。この際、該返信メール生成手段 1 9 は、画像情報管理手段 3 0 により管理されているゲーム上のストーリーに関する複数の画像より、例えば「〇〇事務所」に該当する画像を取得し、該返信メールに添付ファイルとして添付する。

【0056】

なお、この返信メール生成手段 1 9 による画像の添付は、上述のようにプレーヤからの指令情報（受信メールの文章内容）に基づき添付するものに限らず、例えば新たな事件が発生した際など、ストーリー処理手段 1 8 によるストーリー展開が進行する際に、そのストーリー展開に応じた所定の画像を添付することが好ましい。

【0057】

そして、返信メール処理手段 2 0 は、例えば上記返信メールが時間と無関係な

返信メールであるので、返信時間処理手段 24 に直ちに送信が許可されて、送信サーバ 13 を介して、返信メール生成手段 19 により上記画像が添付された返信メールを上記携帯電話機 3B に送信する。

【0058】

ついで、例えばパーソナルコンピュータ 3C を有するプレーヤが、電子メールの文章内容を「あいうえおかきくけこ・・・」のように作成し、ゲーム装置 1 の電子メールアドレス宛に送信すると、インターネット網 2 を介して受信サーバ 12 が受信メールとして受信する。すると、プレーヤ識別手段 15 が、該受信メールの送信元（即ちパーソナルコンピュータ 3C の電子メールアドレス）に基づき、上記パーソナルコンピュータ 3C を有するプレーヤであることを識別する。

【0059】


次に、指令取得手段 16 の文章解析処理手段 17 は、上記受信メールを対応単語格納手段 26 に格納されている複数の単語情報とを照合して文章内容を解析するが、上記受信メールに対応する単語がなく、つまり指令取得手段 16 は、該受信メールの解析が不能であって、該受信メールから指令情報を取得することが不能となる。すると、エラー判定手段 22 は、該指令取得手段 16 により受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定し、該エラー判定手段 22 が指令取得手段 16 による受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定したことを受けて、エラーメール生成手段 23 は、例えば「よくわからないので、もう一度送信してください」などのようなエラーメールを生成する。

【0060】

そして、返信メール処理手段 20 は、上記エラーメールが時間と無関係なものであるので、返信時間処理手段 24 に直ちに送信が許可されて、送信サーバ 13 を介して、返信メール生成手段 19 により上記エラーメールを上記パーソナルコンピュータ 3C に送信する。なお、このような場合は、指令取得手段 16 による指令情報の取得が不なのである、勿論、ストーリー処理手段 18 によるストーリー展開は行われない。

【0061】

以上のように、各プレーヤからゲーム装置 1 に電子メールが送信されると、プ



レーヤ別にストーリー進行状態が管理される形でストーリー展開の処理が行われ、該ストーリー展開に基づく返信メール（エラーメール）が生成され、各プレーヤに該返信メール（エラーメール）が送信されるので、当該ゲームが進行していく。

【0062】


一方、上記順位演算処理手段43は、上記進行状態管理手段21及びプレーヤ情報管理手段25により保存・管理されているプレーヤ別の進行状態に基づき、ゲーム上の各プレーヤの順位を演算処理し、順位情報生成手段42は、該演算されたプレーヤの順位を、例えば順位表となる形で所定のホームページに表示し得るような順位情報として生成する。即ち、各プレーヤが、所定のホームページにアクセスすると、インターネット網2及びウェブサーバ40を介して上記順位表が配信自在となるように、つまり携帯電話機3A、携帯電話機3B、パーソナルコンピュータ3Cからウェブサーバ40にアクセスすることで、上記順位表を確認し得るようになる。

【0063】

なお、上記順位情報生成手段42により生成される順位情報は、上記順位表に限らず、例えば当該アクセスしたプレーヤだけの順位の情報であったり、上位の（即ちゲームの進行状態が早い）プレーヤに関する情報であってもよい。

【0064】

以上、本発明に係るゲーム装置1によると、指令取得手段16により受信メールの文章内容を解析して指令情報として取得し、ストーリー処理手段18及びストーリー情報管理手段27によりプレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理し、返信メール生成手段19により処理されたストーリー展開に基づき、指令情報に対する応答情報を返信する返信メールとして生成し、返信メール処理手段20により生成された返信メールを該プレーヤに送信するので、例えばプレーヤがゲームのプログラムを用意することなく、プレーヤは電子メールを送受信自在な端末機器3を有するだけで、手軽にゲームを開始でき、当該ゲームをプレイすることができる。また、端末機器3側においてゲームプログラムを不要とすることができるので、例えば携帯電話機3A、3Bなど、記憶容量や処理能力が低いものであつ



ても、趣向を増したゲームのプレイを可能とすることができる。

【0065】

また、文章解析処理手段17が受信メールの文章内容と指令情報に対応する複数の単語とを照合して該受信メールの文章内容を解析するので、受信メールより指令情報を取得することができる。

【0066】

更に、エラー判定手段22が受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定し、エラーメール生成手段23がエラーメールを生成して返信するので、プレイヤーはストーリー展開の処理が行われなかったことを確認することができ、円滑にゲームをプレイすることができる。

【0067】

また、返信時間処理手段24が、ストーリー展開の処理に基づき、返信メールを送信する時間を演算し、該送信する時間になった際に、返信メール処理手段20に該返信メールの送信を許可するので、ゲーム上のストーリー展開を現実の時間に合わせて進行させることを可能とすることができ、これによって、プレイヤーにゲーム上のストーリーがあたかも実際に進行しているかのように感じさせることができる。

【0068】

更に、返信メール生成手段19が、返信メールを生成する際に、ストーリー展開の処理に基づき、所定の画像情報を添付して該返信メールを生成するので、プレイヤーは文章だけでなく、画像によってストーリー展開を確認することができ、それによりゲームとしての趣向を増すことができる。

【0069】

また、単語配信情報生成手段41が対応単語格納手段26により格納されている複数の単語情報を、ウェブサーバ40を介して配信自在な単語配信情報として生成するので、プレイヤーはインターネット網2を介して単語配信情報を得ることができ、該プレイヤーが電子（受信）メールを作成する際に、指令取得手段16が文章を解析して指令情報を取得することが可能なように、該単語配信情報に基づき作成することができる。それにより、例えば指令取得手段16による指令情報

の取得不能を防ぐことが可能となって、円滑にゲームをプレイすることができる。

【0070】

更に、順位演算手段43が進行状態管理手段21及びプレーヤ情報管理手段25により保存・管理されているプレーヤ別のストーリー進行状態に基づき、ゲーム上におけるプレーヤの順位を演算処理し、順位情報生成手段42が該プレーヤの順位を、ウェブサーバ40を介して配信自在な順位情報として生成するので、プレーヤはインターネット網2を介して順位情報を得ることができる。それにより、例えばプレーヤ自身が順位を確認したり、上位のプレーヤを確認したりすることが可能となり、プレーヤにゲームを進行させる意欲を与えることができる。

【0071】


また、インターネット網2に接続され、プレーヤにより電子メールを送受信自在な複数の端末機器3と、ゲーム装置1とを設けることで、指令取得手段16が受信した電子メールの文章内容を解析して指令情報として取得し、ストーリー処理手段18及びストーリー情報管理手段27がプレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理し、返信メール生成手段19が、ストーリー展開の処理に基づき、指令情報に対する応答情報を返信する返信メールとして生成し、返信メール処理手段20が送信サーバ13を介して返信メール生成手段19により生成された返信メールをプレーヤに送信することによりゲームを進行させることができる。これにより、例えばプレーヤがゲームのプログラムを用意することなく、手軽にゲームを開始できるものでありながら、当該ゲームをプレイすることができる。

【0072】

更に、端末機器3として携帯電話機3A、3Bを用いるので、手軽にゲームを開始でき、当該ゲームをプレイすることができるものでありながら、プレーヤが好きな場所で該ゲームをプレイすることができる。

【0073】

なお、以上に説明した本発明に係る実施の形態において、例えばプレーヤが探偵であってゲーム上のキャラクタと共に事件の犯人を捜索することを依頼される



ような、いわゆるアドベンチャーゲームとしてのストーリー情報 28 を有するゲーム装置 1 について説明したが、これに限らず、その他のアドベンチャーゲーム、ロールプレイングゲームなどであってもよく、つまり電子メールによりゲームをプレイし得るものであれば、どのようなものであっても本発明を適用することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明を適用し得る通信ネットワーク設備の一例を示す模式図である。

【図 2】

ゲーム装置 1 を示すブロック図である。

【符号の説明】

- 1 …… ゲーム装置
- 2 …… 公衆通信ネットワーク（インターネット網）
- 3 …… 端末機器
- 3 A …… 携帯電話機（端末機器）
- 3 B …… 携帯電話機（端末機器）
- 1 2 …… 受信手段（受信サーバ）
- 1 3 …… 送信手段（送信サーバ）
- 1 5 …… プレーヤ識別手段
- 1 6 …… 指令取得手段
- 1 7 …… 文章解析処理手段
- 1 8 …… ストーリ処理手段
- 1 9 …… 返信メール生成手段
- 2 0 …… 返信メール処理手段
- 2 1 …… 進行状態管理手段
- 2 2 …… エラー判定手段
- 2 3 …… エラーメール生成手段
- 2 4 …… 返信時間処理手段
- 2 5 …… 進行状態管理手段（プレーヤ情報管理手段）



26……対応単語格納手段

27……ストーリー処理手段（ストーリー情報管理手段）

40……ウェブ処理手段（ウェブサーバ）

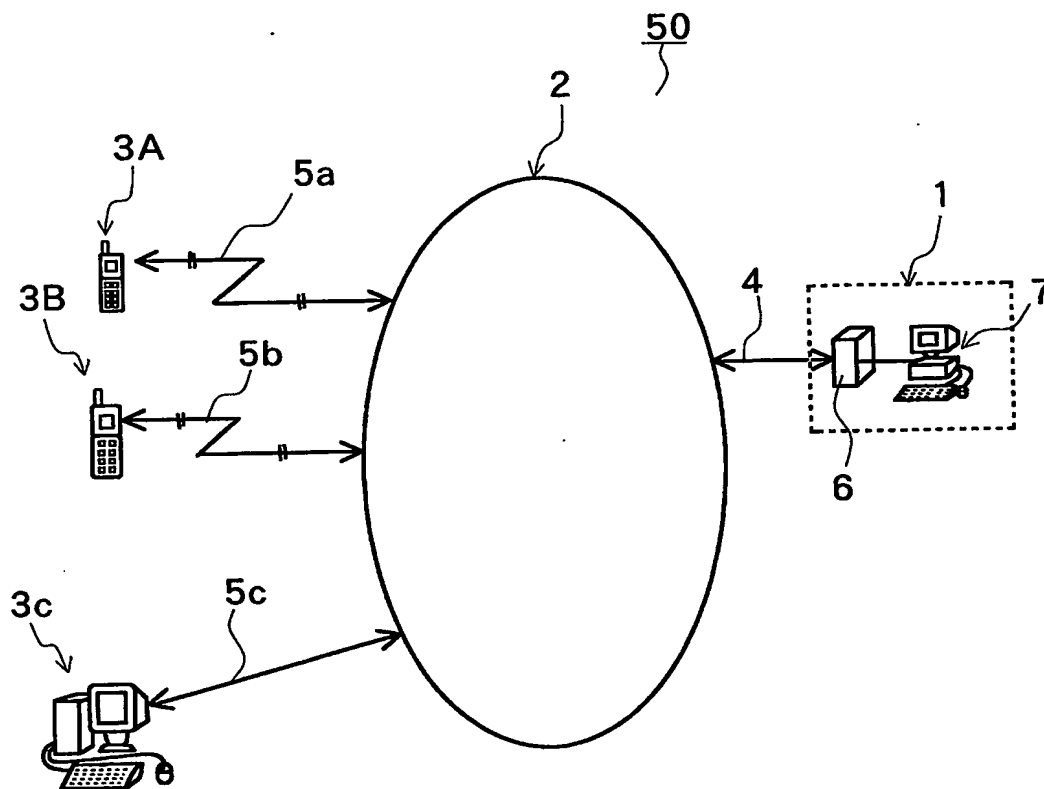
41……単語配信情報生成手段

42……順位情報生成手段

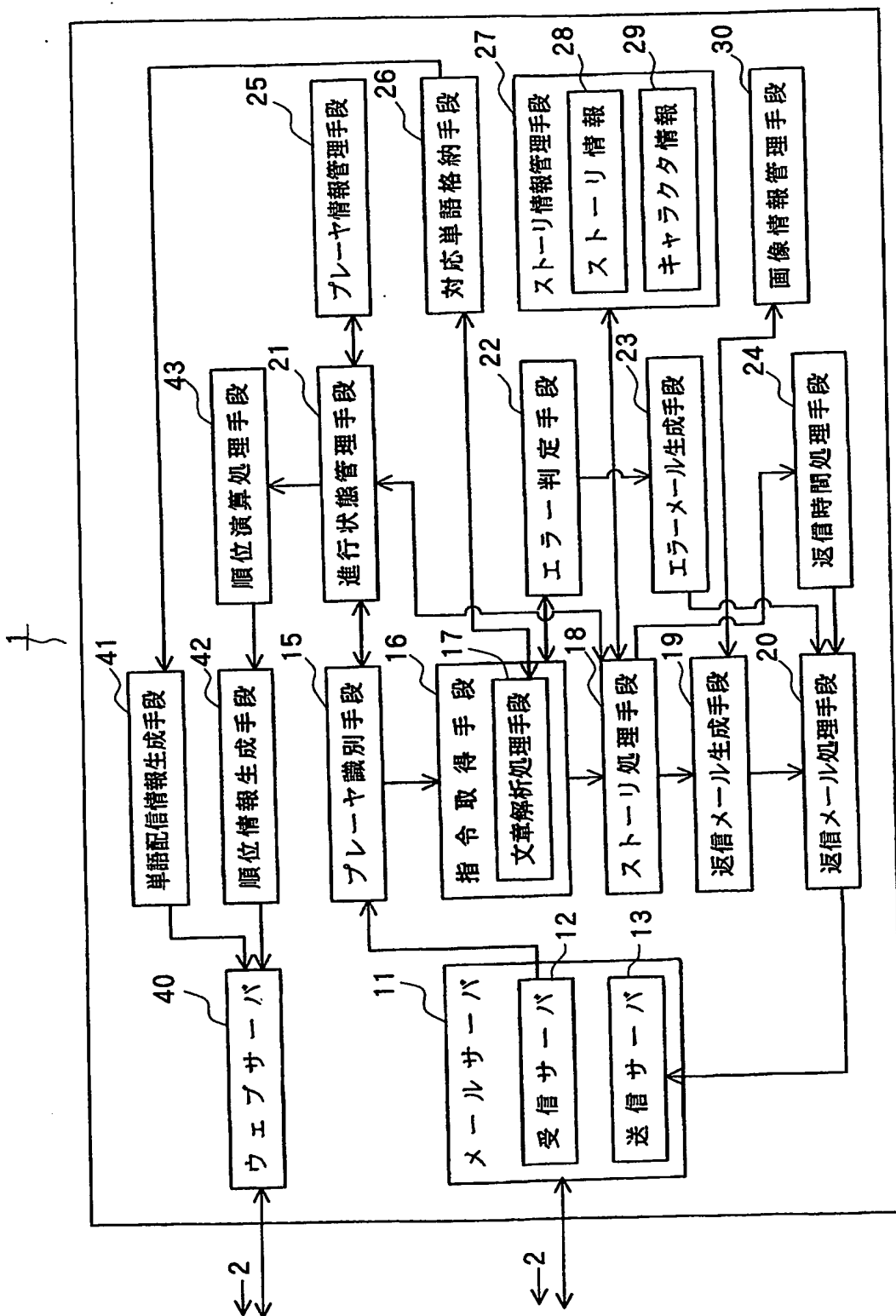
43……順位演算処理手段

【書類名】 図面

【図 1】



【図2】





【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 プレーヤがゲームを手軽に開始でき、趣向を増したゲームをプレイすることが可能なゲーム装置の提供。

【解決手段】 ゲーム装置 1 に、プレーヤ別にゲーム上のストーリー進行状態を保存・管理する進行状態管理手段 21、受信サーバ 12 を介して受信した受信メールの送信元に基づき、プレーヤを識別するプレーヤ識別手段 15、受信メールの文章内容を解析し、指令情報として取得する指令取得手段 16、識別されたプレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理するストーリー処理手段 18、処理されたストーリー展開に基づき、指令情報に対する応答情報を返信する返信メールとして生成する返信メール生成手段 19、送信サーバ 13 を介して、生成された返信メールを識別されたプレーヤに送信する返信メール処理手段 20、を備える。

【選択図】 図 2

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2003-075627
受付番号	50300449888
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成15年 3月20日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成15年 3月19日
-------	-------------

次頁無



特願 2 0 0 3 - 0 7 5 6 2 7

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[0 0 0 1 0 5 6 3 7]

1. 変更年月日

2 0 0 2 年 8 月 2 6 日

[変更理由]

住所変更

住 所

東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号

氏 名

コナミ株式会社